Informations importantes :

- Ce jouet est destiné aux enfants de 3 ans et plus.
- Merci de conserver ce mode d'emploi car il contient des informations importantes.
- Avertissement : merci d'enlever l'emballage, ainsi que les éléments se trouvant à l'intérieur (boîte, sacs plastique, attaches). Ils ne font pas partie du produit et doivent être mis hors de portée de l'enfant.
- Important : pour une plus grande sécurité, vérifier régulièrement que le jouet ne présente pas de signe de détérioration du à l'utilisation.

Mise en place des piles

- Ouvrir le compartiment à piles situé sous le pupitre électronique à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 2 piles AAA-LR03 en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Précaution d'utilisation des piles :

- Nous conseillons qu'un adulte effectue lui-même la mise en place et le remplacement des piles.
- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons des piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile.
- Éviter d'utiliser des piles rechargeables : leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l'ensemble des piles en même temps. Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées, ni des piles de type différent (alcalines et salines par exemple).
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles en cas de non utilisation prolongée du jeu, sinon elles risqueraient de couler et de causer des dommages.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.
- Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.
- Ne jamais essayer de démonter des piles.

Dans le cas d'utilisation de piles rechargeables ou accumulateurs (non recommandé) :

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous surveillance d'un adulte.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés s'ils peuvent être enlevés.

Les piles ne sont incluses qu'à titre de démonstration et auront peut-être besoin d'être changées.

Dépannage

En cas de difficultés de fonctionnement, voici quelques dépannages possibles.

Si le jeu ne marche pas :
- S'assurer que les piles sont installées correctement.
- Installer de nouvelles piles.

Si le son est trop faible :
- Installer de nouvelles piles.

Si le son et/ou la voix est trop rapide ou trop lent(e) :
- Installer de nouvelles piles.

S'il y a un bip continu et le jeu ne fonctionne pas :
- Essayer d'enlever et de replacer les piles ou installer de nouvelles piles.

Si les lumières deviennent faibles :
- Installer de nouvelles piles.

Si le jeu fonctionne mal :
- Essayer d'enlever et de replacer les piles ou installer de nouvelles piles.

Entretien :

- Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.
- Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
- Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau.

Ce jeu est conforme aux exigences des directives Européennes 88/378/EEC, directives 89/336/EEC, 92/31/EC, 93/68/EEC, 2004/108/EC.

Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.

Vous trouverez des **dossiers** et des **conseils** sur grandiravecnathan.com, le site qui vous accompagne dans votre rôle de parents :

Grandir avec Nathan.com

- Les tout premiers documentaires
- Les animaux, sa grande passion !
- L'éveil au monde sonore
- Les jeux de mémoire

www.grandiravecnathan.com

Nathan

© 2010 Nathan
Fabriqué et distribué sous licence par Diset S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbodiset
www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur
www.nathan.fr

service consommateurs : info@diset.com

Illustrations du jeu : Marion Billet - Photo d'enfant © Shutterstock

Nathan

petit OURS devine!

Contenu :

- 1 plate-forme électronique avec rangement au dos
- 1 carte en volume « Petit Ours »
- 8 grandes cartes en plastique illustrées recto-verso

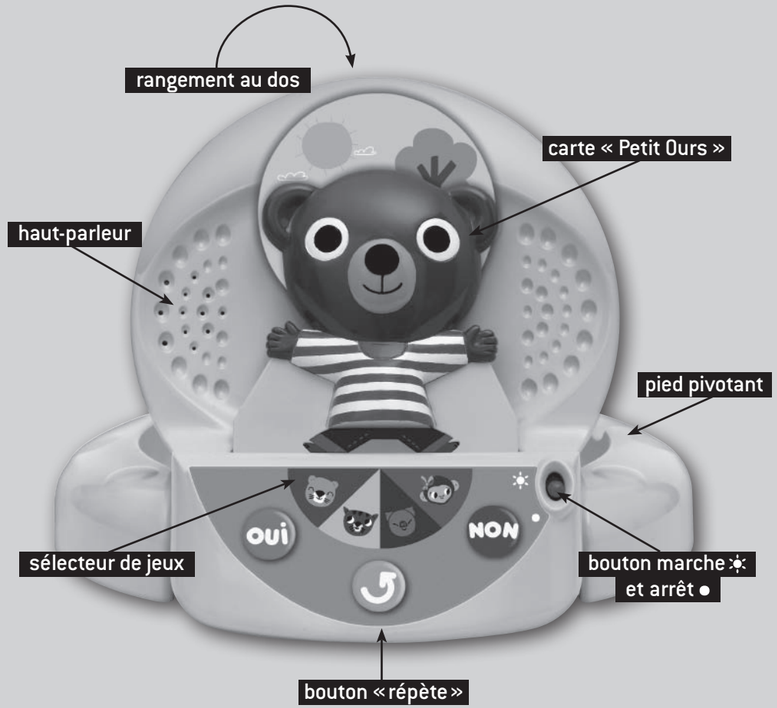
Fonctionne avec 2 piles AAA-LR03 (fournies).

dès 3 ans

Comment jouer ?

Allume le jeu en positionnant le bouton sur « Marche » : ☀

Choisis un jeu en appuyant sur 1 des 4 petites têtes du sélecteur, ou en insérant la carte « Petit Ours » pour le jeu de Petit Ours. Tu dois retirer cette carte avant de pouvoir choisir un autre jeu.



Jeu 1 : le jeu des découvertes

L'enfant choisit une carte et l'insère pour entendre sa description : « Maman Écureuil joue du xylophone. Cling ! Clong ! »

Jeu 2 : le jeu des devinettes

Le jeu demande à l'enfant de retrouver un personnage ou un objet sur les cartes.
« Trouve Marie Souris ! » ou « Tût tût ! Qu'est-ce qui fait ce bruit ? »
L'enfant doit insérer la bonne carte pour répondre. Il a 3 chances pour la trouver.

Jeu 3 : le jeu des couleurs, des chiffres et des quantités.

• Le jeu demande à l'enfant de trouver un objet en indiquant sa couleur : « Trouve une valise violette ! » ou « Qui a une robe bleue ? »
• Il peut également demander de trouver une carte en indiquant le nombre de bébés animaux illustrés : « Trouve 2 bébés chiens ».
L'enfant doit insérer la bonne carte pour répondre. Il a 3 chances pour la trouver.

Jeu 4 : qui fait quoi ?

Le jeu demande à l'enfant de trouver une carte en décrivant l'action effectuée par le personnage principal : « Qui mange une glace ? »
L'enfant doit insérer la bonne carte pour répondre. Il a 3 chances pour la trouver.

Jeu 5 : le jeu de Petit Ours

L'enfant doit insérer la carte **« Petit Ours »** pour jouer à ce jeu.
Petit Ours lui demande de choisir l'un des 16 personnages principaux illustrés sur les cartes. Il doit tout d'abord bien observer cette carte.
Petit Ours essaie alors de deviner de quel personnage il s'agit en posant des questions à l'enfant. Celui-ci doit répondre par OUI (bouton vert) ou NON (bouton rouge).
Une fois que Petit Ours pense avoir deviné, il donne le nom du personnage et demande à l'enfant s'il a raison ! L'enfant doit alors répondre OUI ou NON... Hé oui, Petit Ours peut aussi se tromper !

Si le jeu n'est pas utilisé pendant plus de 1 minute, il se met en mode « veille » pour économiser les piles. Il redevient actif dès qu'on insère une carte ou qu'on sélectionne un nouveau jeu.

Les 16 personnages principaux :